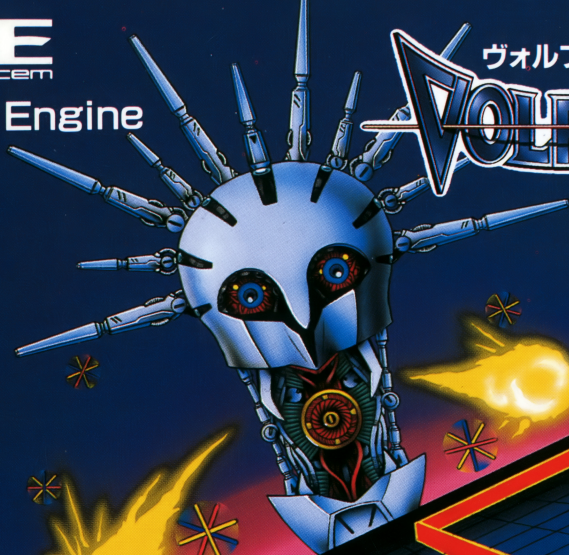
HE
system
PC Engine
ヴォルフィード
VOLFIED
TM
キャッチ・ザ・ハート
TAITO
HuCARD

このたびは、タイトーのHuCARD、〝ヴォルフィード〟をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。

ご使用の前に、取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

---

1 精密機器ですので、極端な温度・湿度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、カードを無理に折り曲げたりもしないでください。

2 端子部に触れたり、水にぬらす等して汚さないでください。故障の原因となります。

3 シンナー、ベンジン等の揮発油でふかないでください。

4 テレビ画面からは、できるだけ離れて（2メートル程度）プレイしてください。

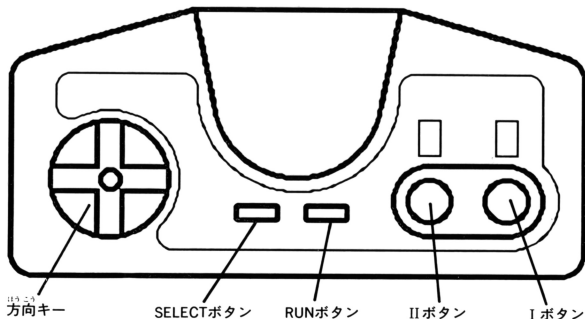
5 長時間プレイする場合は、健康のため、1時間ごとに5〜10分の小休止をとってください。

※リセット方法
ゲーム中にRUNボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ゲームを最初からやりなおすことができます。

HuCARDはHE system専用のゲームカードです。

※品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取りかえいたします。それ以外の責任はご容赦ください。※このソフトを当社に無断で複製すること、及び賃借業に使用することを禁じます。

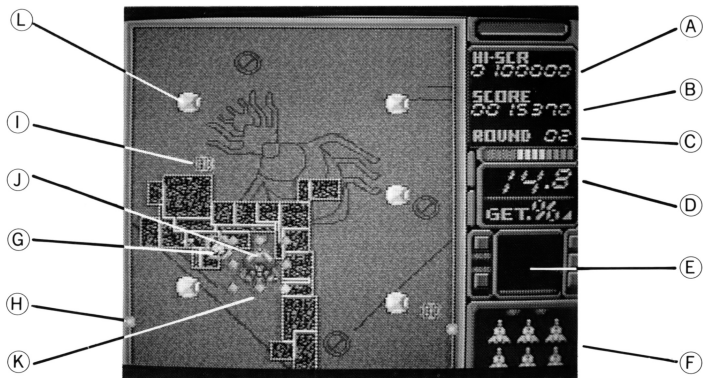
CONTENTS

コントローラの操作方法

方向キー：上下左右の4方向に、マイシップを移動させます。

SELECTボタン：使いません。

RUNボタン：ゲームのスタートと、ゲーム中にポーズをかける時に使います。

IIボタン：IIボタンを押しながら方向キーを動かせば、外のエリアに出ることができます。

Iボタン：LASERアイテムを取得すれば、Iボタンを押すことでレーザーを発射することができます。

画面構成

Ⓐ　ハイスコア

Ⓑ　スコア

Ⓒ　面数

Ⓓ　切り取った面積

Ⓔ　アイテム表示

Ⓕ　マイシップの残機

Ⓖ　プレイヤー（マイシップ）

Ⓗ　スパーク

Ⓘ　敵キャラ（ザコ）

Ⓙ　敵キャラ（ボス）

Ⓚ　ボスキャラから放出された玉

Ⓛ　アイテムブロック

ゲームの方法(遊び方)

プレイヤーは、マイシップを操作して、フィールドを切り取っていきます。マイシップは、ラインを引きながら移動し、そのラインで囲まれたフィールドの、ボスキャラがいない方の側を切り取ることができます。

切り取った面積が、フィールド全体の75%を超えると、面クリアとなります。

■マイシップの移動方法

方向キーのみの移動：すでに完成されているグリーンラインの最外周のみ、動けます。方向キーだけでは、グリーンラインの外のエリアは出られません。

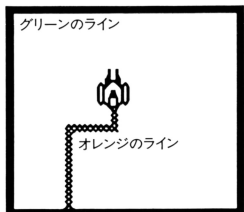
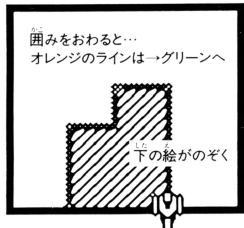
方向キー＋IIボタンの移動：IIボタンを押しながら方向キーを動かせば、外のエリアに出ることができます。ただし、すでに切り取られたエリア内へは進めません。また、一度外へ出ると、もとの方向へは戻れません。

※一度外のエリアへ出た後は、方向キーだけで移動することができます。

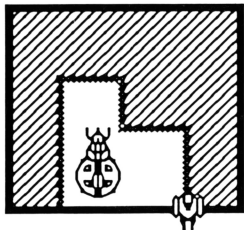
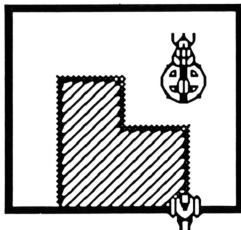
■ラインの色について

オレンジライン：引きたての未完成ラインは、オレンジで表示されます。

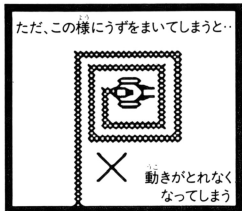
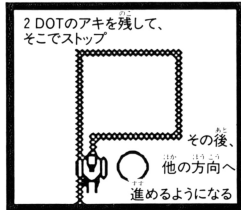
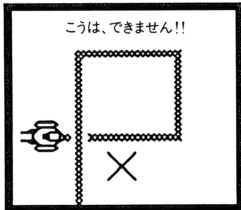
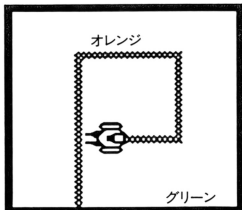
グリーンライン：ゲームスタート時のフィールドの外周と、囲み終った完成ラインは、グリーンで表示されます。

ゲームスタート時には、すでにフィールドの四方に、グリーンのラインが引かれています。
プレイヤーは、最初、Aポイントからスタートします。IIボタンを押さずに、方向キーを左右に動かすと、図のように、グリーンのライン上を動くことができます。

IIボタンを押しながら、方向キーを動かせば、ラインの外のエリアへ出ることができます。
マイシップの軌跡は、オレンジのラインが引かれていきます。

オレンジのラインで、一定のエリアを囲んでみてください。囲まれた部分は切り取られ、次の面の絵が現れます。切り取られた後のラインは、グリーンに変わります。

■切り取りの法則

プレイヤーが、同じラインを引いても、その時のボスキャラのいる位置によって、切り取られる側のゾーンが違います。

色のついている部分が、切り取ったゾーンです。
ボスキャラのいない方の側が切り取られていることがわかるでしょう。

■ボスキャラの動き

各面のボスキャラは、それぞれ異った性質をもっています。
縮少したり拡大したり、少しずつ変化しながら、動きます。
グリーンラインに、挟まれて身動きができなくなると、一時縮少してから、またもとの縮少・拡大運動にもどります。
キャラによっては、玉をはいたり、ザコをひきつれていたりします。

■禁じ手

プレイヤーは、引いているラインに対して、直交するようには進めません。

ただし、左の図のようにうずを描いてしまうと、上のルールによって、動けなくなってしまいます。
この状態になると、「スパーク」（P.11）が、生じて、うずの中心にいるプレイヤーを追ってきますから、プレイヤーはスパークにぶつかって死滅してしまいます。
この現象は「スパイラル・デス・トラップ」と呼ばれます。

ゲームの勝敗

■面クリアの方法

1.　フィールド全体の75%以上の面積を切り取った時。

　　75%で面クリアとなりますが、切り取った面積が99.9%に近ければ近いほど高得点が取得できます。

2.　アイテム（スペシャルレーザー）を取得した上で、ボスキャラを倒した時。

※フィールドを切り取る際に、細長い長方形を少しずつ作り、袋小路にボスキャラを追い込んで閉じこめるようにすることがハイスコアへのポイントです。

■ミス（マイシップの死滅）

1.　引いている最中の未完成ライン（オレンジライン）に敵が触れた時。

2.　プレイヤー（マイシップ）がスパークまたは敵に触れた時。

3.　敵の発射した弾丸にあたった時。

※残機が全てなくなると、ゲームオーバーとなります。

スパーク

ゲームのプレイ中、ライン上を動きまわる火花のようなものが出現しますが、これらを「スパーク」と呼びます。

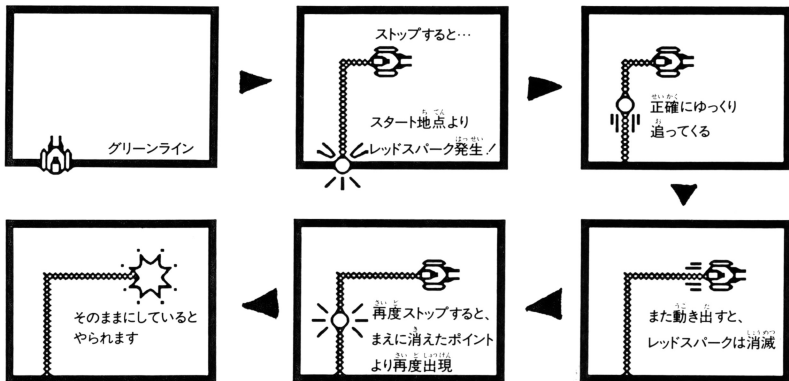
スパークには、ブルースパークとレッドスパークの2種類があります。

■ブルースパーク

1. 各面とも、最初のスパークは、画面上部の中心付近から2個出現します。
2. 3個め以降のスパークは、最初に現れた2個のスパークが生んでいきます。
3. 3個め以降のスパークは、最初の2個のスパークよりも、高速で移動します。
4. ブルースパークは、グリーンライン上を進みます。
5. 最高10個まで増えます。
6. スパークの移動中に、グリーンラインが白く変わってしまった場合は、そのまま移動します。
7. 面が進んでいくごとに、スパークの出現する間隔が短くなっていきます。

■レッドスパーク

方向キーとIIボタンを使って、グリーンラインの外に進み出ている時（オレンジラインを引いている時）、次のような場合にレッドスパークが出現します。レッドスパークは、プレイヤーの出発点から生じて、オレンジライン上を追ってきます。

1. プレイヤーが、その位置から動かない（あるいは動けない）場合。
2. もと来た方向に、方向キーを動かしてしまった場合（この場合、プレイヤーは動けません）。

アイテム

全てのアイテムは、ゲームスタート時にセットアップされています。

アイテムによって、一定時間ごとに現れたり消えたりするものと、ずっと現れているものがあります。

アイテムの効力は、全てその面のみで存在します。

■アイテムの種類

LASER：一定の回数のレーザーが発射できます。連続して取得すれば、発射回数が増加します。

SPEED：プレイヤーの移動スピードがあがります。

TIMER：タイムストップがかかり、一定時間全ての敵が停止します。

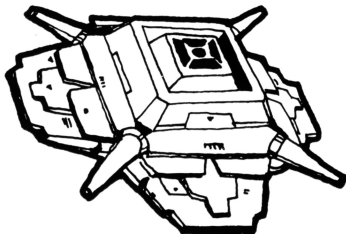
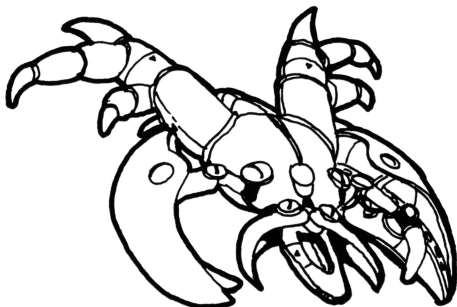
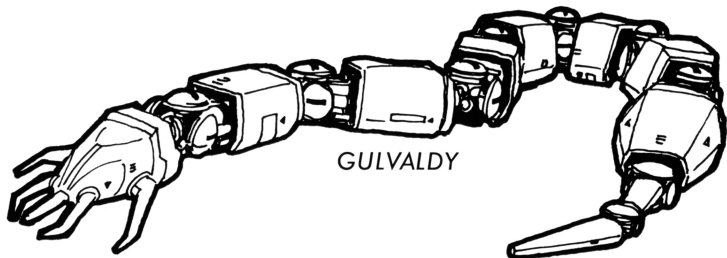
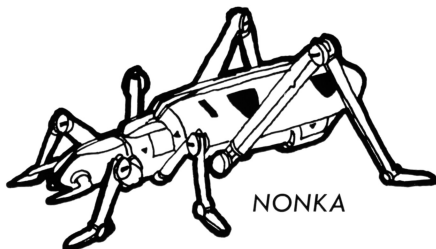
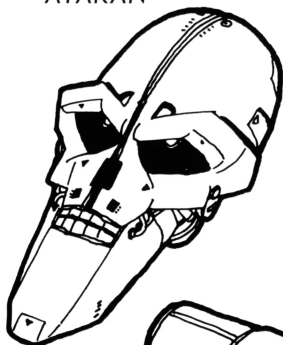
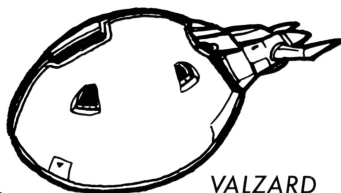
POINT：得点がアップします。

CRUSH：ボスキャラを除く、全ての敵が一掃されます。

1 up：プレイヤーのマイシップが1機増加します。

SPECIAL：ボス敵をたおせるレーザーを発射できます。

敵キャラクター紹介

各面には、それぞれ１匹ずつボスキャラが存在しています。

ATAKAN
NONKA
VALZARD
EULOPA
META-GULDER